

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia *cosplay* semakin berkembang seiring bergantinya jaman. *Cosplay* pertama kalinya hadir pada pertengahan tahun 1960. Istilah *cosplay* merupakan istilah bahasa Inggris yang dipakai Jepang pada tahun 1980 yang berasal dari gabungan kata “*costume*” dan “*play*”. *Cosplay* merupakan suatu hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah yang menyerupai sebuah tokoh anime, manga, dongeng, permainan video, penyanyi atau musisi idola, dan film kartun. *Cosplay* merupakan bagian besar dari kultur yang dibawa oleh penggemar *anime* di Jepang yang telah meluas ke seluruh dunia.

Pada awalnya *cosplay* tidak begitu banyak di kenal di Indonesia, namun seiring berkembangnya zaman, *cosplay* semakin dikenal di berbagai kalangan, bahkan *cosplay* dianggap sebagai sebuah seni dan dapat menjadi pekerjaan bagi orang-orang yang bergelut dalam dunia seni. Pada era pandemi menjadi salah satu masa dimana banyak orang-orang baru yang terjun kedalam dunia *cosplay*. Munculnya kultur baru ini memunculkan suatu ide bisnis baru, dimana orang-orang mulai membangun usaha yaitu jasa sewa kostum *cosplay*. Jasa sewa kostum ini tidak hanya menyediakan kostum untuk para *cosplayer* yang ingin menggunakan kostum-kostum untuk keperluan acara atau festival, namun juga menyediakan properti lainnya seperti wig atau aksesoris *cosplay*. Usaha jasa sewa kostum mulai berkembang dan mempromosikan jasa melalui *platform* media sosial besar seperti Instagram atau Facebook.

Peminat sewa kostum yang besar membuat pihak penyedia jasa sewa harus siap dengan berbagai konsekuensi yang ada. Selama penulis melakukan observasi penyewaan kostum *cosplay* yang ada melalui akun sosial media Lelembut Cosplay Rental, penulis mendapati bahwa masih adanya ketidakjelasan dalam penyampaian informasi dari pihak yang menyewakan dan penyewa. Hal ini dapat

terjadi karena terkadang pihak yang menyediakan jasa sewa tidak bisa menghubungi penyewa ketika mengalami perubahan suatu data yang diberikan oleh penyewa. Sedangkan dari sisi penyewa, penyewa merasa informasi yang diberikan kurang detail mengenai penyewaan sehingga menyebabkan kesalahan komunikasi antar pihak dikarenakan jasa sewa dilakukan secara *online*. Selain masalah komunikasi, jumlah peminat yang besar terhadap sewa kostum membuat penyedia jasa sewa harus cekatan dalam mendata barang-barang yang akan di sewa meskipun mereka harus mendata secara manual dikarenakan *platform* media sosial tidak menyediakan fitur yang mendukung untuk mendata kostum sewa. Penulis melihat bahwa hal ini cukup penting karena banyak penyedia sewa kostum yang dirugikan dari segi waktu dan materi karena miskomunikasi para penyewa yaitu *cosplayer*, hal itu juga dialami oleh penyewa yang dirugikan akibat keterlambatan penyedia sewa dalam melakukan pelayanan.

Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu media sebagai ladang bisnis dan media komunikasi untuk pemilik sewa dan penyewa agar mempermudah dua pihak dalam melakukan komunikasi atau transaksi yang aman dan terpercaya. Oleh karena itu, penulis membuat topik “Perancangan Media Interaktif untuk Penyewaan Kostum Lelembut *Cosplay*” sebagai topik yang akan penulis gunakan untuk TA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan dari latar belakang, berikut adalah rumusan masalahnya:

1. *Cosplayer* merasa penyampaian informasi dari pihak sewa kurang jelas terkait dengan ketersediaannya kostum atau properti yang akan disewa.
2. Penyedia jasa melakukan pendataan suatu barang dengan cara manual yang membuat pelayanan menjadi lama.
3. Media penyedia jasa sewa kostum belum memiliki fitur yang dapat digunakan untuk mendata informasi dari penyewa dan produk secara baik.

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana perancangan media interaktif untuk membantu jasa sewa kostum cosplay?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batas-batas masalah yang ada dalam perancangan media interaktif tersebut

1. Demografis:

a. Usia: 18-35 Tahun

Rentang usia ini termasuk ke dalam usia remaja akhir dan dewasa. Kepribadian ini sudah memasuki fase pribadi yang cenderung memiliki kesadaran penuh akan tanggung jawab kepribadian dan kehidupan jasmani sendiri. Rentang usia ini masuk dalam usia produktif dan cukup aktif dalam dunia *entertainment*.

b. Jenis Kelamin: Laki-Laki dan Perempuan

c. Kewarganegaraan: Indonesia

d. SES: A-B

Gaji: 3.500.000-7.500.000

Kelompok masyarakat menengah hingga menengah ke atas dipilih karena kelompok ini mampu memenuhi kebutuhan diri masing-masing.

e. Pendidikan minimal: SMA

f. Bahasa yang digunakan: Bahasa Indonesia

g. Etnis dan Agama: Semua etnis dan agama

2. Geografis:

Negara: Indonesia

Lokasi: Jabodetabek

Penulis memilih lokasi tersebut karena lokasi tersebut paling sering menjadi tempat bagi para *cosplayer* menghadiri festival Jepang. Berdasarkan artikel dari titip jepang, terdapat 9 jenis event jepeng yang diselenggarakan selama satu bulan pada Desember 2022 yang berlokasi di jabodetabek.

3. Psikografis:
 - a. Orang yang memiliki jasa sewa kostum
 - b. Orang yang mengenal dunia *cosplay*
 - c. Aktif menggunakan sosial media

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Penulis membahas topik permasalahan sewa kostum *cosplay* sebagai topik tugas akhir dengan tujuan agar meningkatkan efisiensi sewa menyewa kedua pihak, meningkatkan kepercayaan, dan meningkatkan *awareness* orang-orang dalam melakukan sewa kostum. Pembuatan tugas akhir ini juga bertujuan untuk mempermudah pekerjaan *admin* atau pemilik sewa dalam menjalankan usaha sewanya.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penulis berharap dengan dibuatnya tugas akhir ini penulis dapat menemukan *insight* yaitu menambah pengalaman dan pengetahuan baru seputar dunia *cosplay*, membantu penyedia jasa sewa menyediakan layanan jasanya secara profesional dan bertanggung jawab. Penulis juga berharap dengan dibuatnya perancangan tugas akhir ini penulis dapat memberikan manfaat yang dapat diperoleh untuk orang lain yaitu dapat menambah pengetahuan baru seputar tata cara melakukan sewa kostum dalam dunia *cosplay*. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk Universitas dengan judul topik “Perancangan Media Interaktif untuk Penyewaan Kostum *Cosplay*”.